

29. November – 1. Dezember 2019

GAMIFICATION IM MUSEUM

Formen, Konzepte und Methoden des verspielten Museums

Vorläufiges Programm – Änderungen vorbehalten

Freitag, 29.11.

13.30 Ankommen & Einchecken: Gästehaus Schünemannsche Mühle/Rosenwall 17

16.00 Auftakt (Arbeitsräume im Schloss Wolfenbüttel)

- Begrüßung
- Spielt doch! Hintergründe und Organisatorisches: Die QuAM-Reihe 2019
- Teilnehmende und Seminarleitung: Vorstellungsrunde

16.45 Einführung

- Gamification: Erste Definitionen eines Spielfeldes
- Museumspädagogik: Kulturvermittlung und spielerisches Lernen

Spezifizierung

- Konstruktion von Spielmechaniken in Lernprozessen
- Kontexte und Erfahrungsräume
- Lebensrealitäten und Zielgruppenorientierung
- Gamification: Entwürfe, Konzepte, Anwendungsbeispiele aus der Praxis

18.30 Abendessen (Haus 3)

19.30 Gemeinschaftsspiele

Angewandte Spielmechaniken in informeller Atmosphäre

Samstag, 30.11.

8.00 Frühstück (Haus 3)

9.00 Reflexe: Impressionen und offene Fragen zum Vortag

9.45 Ideen und Konzeptentwicklung (Phase 1: Theorie, Diskussion, reale Umsetzung)
Entwicklung von Entwürfen und Pläne zur Nutzung von Gamification im Kontext
der Museumspädagogik

Während den Arbeitsphasen:

- Inputs zu den Themen Spielmechanik, Funktion der Gamification und Game-Thinking
- Vermittlung und Veränderung: Was Gamification mit dem Werk und dem Museum macht
- Digitale und analoge Ansätze im Kontext von Gamification

12.30 Mittagspause (gebuchtes Restaurant)

15.00 Ideen und Konzeptentwicklung (Phase 2: Weiterarbeit in Arbeitsgruppen)
Fortsetzung und Vervollständigung der Konzeptentwicklungen

18.30 Abendessen (Haus 3)

19.30 Weiterarbeit in Arbeitsgruppen, anschließend Erfahrungsaustausch

Sonntag, 1.12.

8.00 Frühstück

9.00 Realisation (Phase 3: Vorstellung der entwickelten Ideen und Feedback)

10.30 Abrundung (Phase 4: Analyse, Fragen und Antworten zu den Projektideen)

- Wie weiter? Implementierung der Gamification in die eigene Alltagspraxis
- Nachgefragt: Tipps, Handreichungen und Hinweise zur Weiterarbeit mit dem Thema

11.45 Fazit und Abschlussrunde

12.30 Mittagessen (gebuchtes Restaurant)

ca. 14.00 Ende des Seminars

Dozent

Christoph Deeg ist Berater und Speaker für die Bereiche Social-Media-Management und Gamification. In dieser Funktion Berater von Unternehmen, Kulturinstitutionen sowie Städten und Gemeinden bei der Entwicklung und Realisierung einer individuellen digitalen Strategie: www.christoph-deeg.de.